



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

LA FOTÓGRAFA DE NINFAS. CONCEPT ART PARA  
ANIMACIÓN.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Romero Gregori, Aitana

Tutor/a: Millán Almenar, Enrique

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024



## RESUMEN

Concept Art en relación con la fase creativa y de diseño de personajes, entornos y props para un proyecto de animación. El punto de partida es la documentación fotográfica obtenida en el norte de España tras varios viajes realizados entre los años 2021 a 2023. Los bosques y paisajes se entremezclan con el relato fantástico ligado al mundo feérico, creando una estética propia para su posterior adaptación y desarrollo audiovisual.

## PALABRAS CLAVE

Concept art; dibujo; diseño de personajes; animación; fantasía; hadas

## SUMMARY

Concept Art in reference to the creative phase and design of characters, environments and props for animation. The starting point is the photographic documentation obtained in the north of Spain after several trips made between 2021 and 2023. The forests and landscapes are intermixed with fantastic story linked to the fairy world, creating its own aesthetics for its subsequent adaptation and audiovisual development.

## KEYWORDS

Concept art; drawing, character design, animation; fantasy; fairies.

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres y a mi abuela todo el apoyo y confianza que han depositado en mi desde que decidí que quería estudiar Bellas Artes. En segundo lugar, a mis amigos, por ser tan buenos críticos y mantenerme con los pies en la tierra. Y por último, a todos los profesores que me han enseñado y guiado en estos cuatro años. A todos vosotros, gracias de corazón.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>8</b>
2.1 OBJETIVOS GENERALES.....	8
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
<b>3. ODS.....</b>	<b>10</b>
<b>4. METODOLOGÍA.....</b>	<b>11</b>
4.1 MEDIOS A UTILIZAR.....	12
<b>5. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>13</b>
5.1 CONCEPT ART PARA ANIMACIÓN.....	13
5.2. ARTBOOK.....	14
<b>6. REFERENTES ESTÉTICOS.....</b>	<b>15</b>
6.1. BRIAN FROUD.....	15
6.2. NEIL GAIMAN.....	15
6.3 GABRIEL GOMEZ.....	16
6.4 MARÍA PAREJA.....	17
6.5. HAYAO MIYAZAKI.....	18
<b>7. DESARROLLO PRÁCTICO.....</b>	<b>20</b>
7.1. LA IDEA: LA FOTOGRAFÍA DE NINFAS.....	20
7.2. MOODBOARDS.....	20
7.3. DISEÑO DE PERSONAJES.....	21

<b>7.3.1. AMAYA.....</b>	<b>21</b>
7.3.1.1. Bocetos y exploraciones.....	22
7.3.1.2 Entintado y color.....	22
<b>7.3.2 OLAYA.....</b>	<b>24</b>
7.3.2.1 Bocetos y exploraciones.....	25
7.3.2.2 Entintado y color.....	25
<b>7.3.3 XENXO.....</b>	<b>27</b>
7.3.3.1 Bocetos y exploraciones.....	27
7.3.3.1 Entintado y color.....	28
<b>7.3.4 ÁNIMA “ La falsa Ninfa” .....</b>	<b>29</b>
7.3.4.1 Bocetos y exploraciones.....	29
<b>7.3.4.2 Entintado y color.....</b>	<b>30</b>
7.3.4.3 Modelado en cerámica.....	31
<b>7.4.1 AMAYA.....</b>	<b>32</b>
7.4.1.1 Cámara fotográfica y bolso.....	32
7.4.1.2 Carta, fotografía y artículo de periódico.....	32
<b>7.4.2 OLAYA : Cesta.....</b>	<b>33</b>
<b>7.4.3 XENXO: Muleta y escopeta.....</b>	<b>34</b>
<b>7.5 DISEÑO DE FONDOS.....</b>	<b>34</b>
<b>7.5.1 CASA AMAYA.....</b>	<b>34</b>
<b>7.5.2 CASA OLAYA.....</b>	<b>36</b>
7.5.2.1 EXTERIOR.....	36
7.5.2.2 PROPUESTA INTERIOR I.....	36
7.5.2.3 PROPUESTA INTERIOR II.....	36

7.5.2.4 VIVERO.....	37
<b>7.5.3 BOSQUE.....</b>	<b>39</b>
7.5.3.1 PROPUESTA I.....	39
7.5.3.2 PROPUESTA II.....	39
<b>7.6 ARTES FINALES.....</b>	<b>40</b>
7.6.1 LA CARTA.....	40
7.6.2 POR EL BOSQUE.....	41
7.6.3 RECONCILIACIÓN CON EL PASADO.....	42
<b>7.8 ARTBOOK FINAL.....</b>	<b>43</b>
<b>8. CONCLUSIONES.....</b>	<b>44</b>
<b>9. ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>46</b>
<b>10. Bibliografía.....</b>	<b>49</b>
10. 1 Monografía.....	49
10. 2 WEBGRAFÍA.....	49
<b>11. TFG.....</b>	<b>51</b>
<b>12. ANEXO I (ods).....</b>	<b>52</b>
<b>13. ANEXO II.....</b>	<b>53</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto nace de mi interés por las disciplinas del *Concept Art* y la Ilustración propias del cine de animación. Me gusta imaginar y crear historias, personajes y escenarios para representarlos a través del dibujo. Los blocs de esbozo y libretas tipo *Moleskine*, son mi principal medio de expresión, su formato me permite sentirme cómoda a la hora de plasmar las primeras visiones de una idea.

Para ello quiero desarrollar un proyecto donde volcar mi pasión por el dibujo y poner en práctica todo lo aprendido en el grado de Bellas Artes, bajo la estricta metodología adquirida en las asignaturas de *Concept Art* y Pintura, Morfología Estética, Producción de la animación I y Perspectiva y técnicas de representación. Todas ellas han ampliado mi comprensión de las artes y han resultado de gran aporte personal en mi trayectoria formativa de últimos años.

El objetivo principal es construir un mundo a partir de un conjunto de ideas y referentes, y posteriormente, recopilarlos en formato de *artbook* y por último, ser destinado a modo de portfolio profesional o bien, presentarlo a modo de proyecto para una futura adaptación a un producto audiovisual de animación. Sin olvidar en ningún momento, convertir el TFG en otra excusa más para la práctica artística, el desarrollo y aprendizaje de técnicas en búsqueda constante de perfeccionar todo lo ya adquirido.

La idea surge tras varios veranos viajando por el norte de España, visitando principalmente los parajes naturales de Asturias, Picos de Europa, los Pirineos catalán y aragonés hasta llegar a Galicia. Estas zonas, además de destacar por sus paisajes boscosos, sus imponentes montañas y pequeñas aldeas escondidas entre los valles; también mantienen una raíz folclórica protagonizada por personajes y seres mitológicos de leyendas locales que invitan a querer conocer más sobre todos ellos. Siendo su conjunto, el pistoletazo de salida a una historia propia que fusiona la fantasía y el misterio con el crecimiento personal de un personaje casual que se encuentra ante lo desconocido emulando la narrativa de H. P. Lovecraft<sup>1</sup> (Estados Unidos, 1890 – 1937); y tras sufrir la experiencia sobrenatural, nada volverá a ser lo mismo en las vidas de sus protagonistas.

Para su ejecución, voy a emplear técnicas tradicionales como son los lapiceros de grafito de diferentes durezas y la tinta china aplicada con diversos medios. Considero estas técnicas una excelente forma de establecer un dialogo con el formato en búsqueda de plasmar ideas y realizar los bocetos iniciales. Sin embargo, su ejecución final será llevada a cabo con técnicas digitales por su

---

<sup>1</sup> HP Lovecraft es un escritor de novelas y relatos de terror y ciencia ficción. Conocido principalmente por su obra *La Llamada de Cthulhu* (1928) o *Dagón* (1917).

versatilidad y rápida obtención de resultados. Tras la lectura de muchos referentes, todos otorgan un valor significativo al desarrollo de ideas mediante medios analógicos, pero estrictamente necesarios su resolución final empleando recursos digitales en aras de obtener una mayor fluidez productiva. No obstante, no quiero perder el encanto de lo matérico, el valor de las texturas, las manchas obtenidas por azar o la sensibilidad propia de un trazo procedente del dibujo a mano. Rara vez la expresividad y movimiento captados por medios considerados tradicionales dentro de nuestro contexto tecnológico actual, pueden ser imitados por la máquina. Por último, se observa la tendencia de un mercado que, tras muchos años de imágenes artificiales, quiere volver a sus raíces aportando belleza con la imitación de referentes y limitaciones técnicas del pasado.

El reto principal será conseguir una coherencia estética y visual que se adapte a la construcción del relato y la historia, para poder completar un dossier que definimos como una "Biblia gráfica", agrupando todas las fases desarrollo visual y *concept art*. El primero indaga en la exploración de ideas y el segundo en su concreción a modo de guía y planos para que puedan ser interpretados por otros profesionales artísticos.

Finalmente, no quiero perder la oportunidad de considerar este TFG como un reto personal, acotado en plazos, asumir las competencias propias de ser autónoma y cumplir la responsabilidad con respecto a los plazos de entrega bajo la supervisión de un tutor. Quizás con el fin de simular la práctica de un encargo profesional.

## 2. OBJETIVOS

El proyecto consiste en el desarrollo visual y concept art de un relato para animación. La elaboración de imágenes e ideas se resume en el diseño de los personajes, *props*<sup>2</sup> y entorno de género fantástico. El trasfondo de misterio permite crear una trama narrativa donde la identidad y el medio ambiente jugaran un papel fundamental. Partiendo como principal referente un archivo fotográfico propio de los parajes naturales del norte de España, comprendidos principalmente desde los Pirineos hasta Galicia. Para ello, pretendo poner en práctica todos los conocimientos aprendidos en el grado en la confección final de un proyecto coral y estético que formará parte de un portfolio personal.

### 2.1 OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar un proyecto de Concept Art destinado a un proyecto animado de calidad gráfica, atractivo y novedoso.
- Organizar una lista con referentes e investigar otros completamente desconocidos.
- Elaborar una serie de ilustraciones temáticas en relación con el tema escogido.
- Maquetar el proceso en una presentación / *artbook*.

### 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Derivados de los objetivos principales, y que han ido creciendo según el proyecto avanzaba.

- Conocer las metodologías más adecuadas para la realización del proyecto.
- Desarrollar un proceso de trabajo adecuado en base a un cronograma.
- Investigar las técnicas y metodologías más adecuadas en el desarrollo de un Concept Art.
- Mejorar en el uso de técnicas gráficas aplicadas en continua búsqueda de un estilo propio y diferenciador.

---

<sup>2</sup> "Props" (Del inglés : objetos). En animación y videojuegos, son objetos y elementos que forman parte de una escena o complementan al personaje.

- Explorar el uso del color y el dibujo anatómico adaptado a una narración.
- Desarrollar un estilo gráfico propio.
- Mostrar el imaginario y el *worldbuilding*<sup>3</sup> del proyecto.
- Aplicar conocimientos de perspectiva en la creación de entornos.
- Transmitir el respeto por la naturaleza a través de una narrativa adecuada para un público juvenil / adulto.
- Realizar una maquetación atractiva a modo de presentación personal.

---

<sup>3</sup> “Worldbuilding” ( del inglés: construcción de mundos). Diseño y construcción de un entorno creado acorde con la narrativa de la acción de unos personajes.

### 3. ODS

Acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por las Naciones Unidas para la Agenda 2030, la naturaleza de este proyecto cumple con los siguientes objetivos:

- 13 : ACCIÓN POR EL CLIMA

13.3 Mejora de la educación y sensibilización medioambiental.

-15: VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES

15.1 Asegurar la conservación y uso sostenibles de los ecosistemas.

15.2 Gestión sostenibles de bosques

La trama principal del proyecto transcurre en un sistema boscoso y todos los hechos giran en torno a la naturaleza, dándole una importancia que desemboca en la preservación de su estado y la concienciación medioambiental.

## 4. METODOLOGÍA

El concept Art requiere seguir un estricto cronograma de trabajo en base a unos objetivos claros con el fin de alcanzar una meta en fecha, que en este caso no es otra que la entrega de TFG a mediados de junio. De este modo se divide el proyecto en fases, que bien una cierra sobre la otra, siempre son susceptibles de una revisión posterior. Fig.1

En primer lugar, de octubre a enero, se planteó comenzar la parte teórica, en especial en la definición de objetivos, marco teórico, metodología y referentes. Durante este tiempo la parte gráfica no quedó abandonada, las ideas y su exploración comenzarían a trabajarse dentro de las asignaturas cómic y perspectiva del grado en BBAA. Aportando nuevos recursos, búsqueda y contacto con el estilo gráfico con respecto a los objetivos del proyecto.

Durante el año 2024 se subdivide en fases gran parte del trabajo práctico: el desarrollo del concept art en todas sus fases. Desde la preproducción de imágenes (bocetos y desarrollo e ideas) y su translación a imágenes acabadas con medios digitales.

Los resultados obtenidos se han ido cumpliendo en gran medida, salvo pequeñas variaciones propias de eventos personales y académicos no contemplando en dicho plan. Constituyendo los meses de mayo a junio, el periodo final de cierre de la memoria y parte práctica.

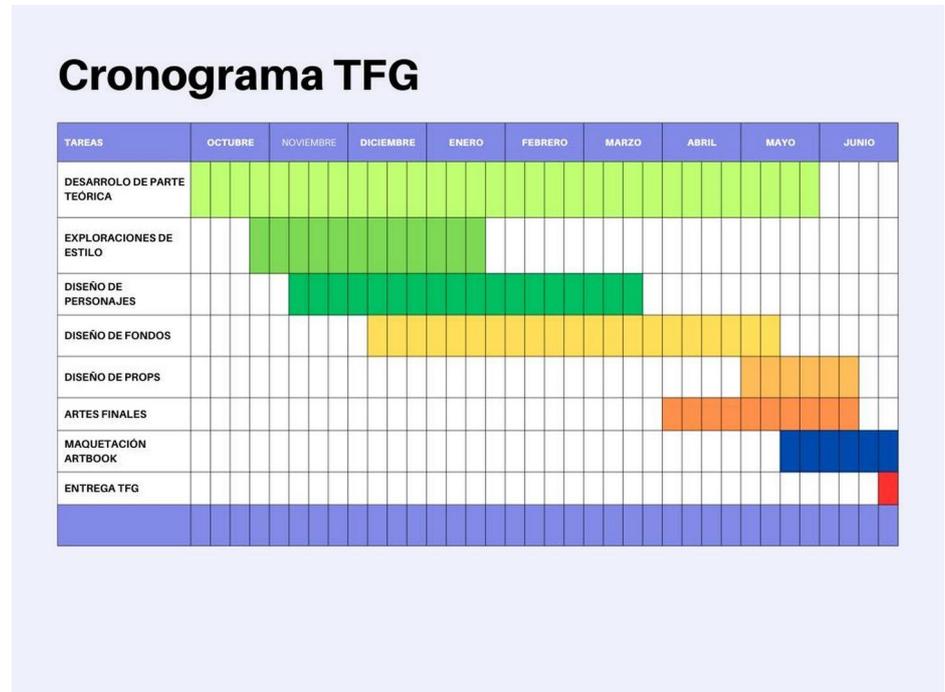


Figura 1

#### 4.1 MEDIOS A UTILIZAR

El acabado final del proyecto, y en clara respuesta a las demandas del mercado, se realizará principalmente mediante software informático Adobe PHOTOSHOP, resultando conocer su interface, pero también con relación directa de todas sus funciones, quizás afirmando su versatilidad frente a otras opciones disponibles.

Durante todo el proceso voy a plantear la adaptación de un estilo tradicional a digital, es decir, quiero que la huella de materiales tradicionales como el grafito y la tinta se vean en el resultado final. Para ello, dedicaré un espacio a la exploración e investigación para conseguir un resultado óptimo al objetivo. La herramienta seleccionada permite personalizar pinceles y texturas.

## 5. MARCO TEÓRICO

### 5.1 CONCEPT ART PARA ANIMACIÓN

El concept art es una rama del arte visual aplicada al campo de la animación, videojuegos y nace de cubrir la demanda de un mercado cinematográfico en crecimiento constante. Los primeros creativos en enfrentarse a esta problemática, fueron los maquilladores y atrecistas de Hollywood, que debían responder a la necesidad de caracterizar personajes y crear escenarios desde cero para transmitir veracidad de historias ficticias a la gran pantalla.

La disciplina se encarga de darle solución a problemas narrativos y estéticos a partir de la creación de elementos visuales. Abarca desde el diseño de personajes hasta el diseño de localizaciones y *props*.

El objetivo del artista o departamento especializado, si se trata de una producción de grandes recursos, es representar ideas y conceptos a partir de la visión del director o guionistas, para ser transferida de forma gráfica a los siguientes departamentos bajo un estilo visual homogéneo.

Es importante que el artista conceptual controle el dibujo y la narrativa, pues es quién debe saber dar forma a una idea para que resulte visualmente atractiva. También de conformar todos los elementos de escena de forma coherente e independientemente de su banalidad dentro de una trama narrativa, aunque puedan parecer simples elementos decorativos en un segundo plano. Sin embargo, no es necesario realizar conceptos muy acabados. Solo se requiere que sean entendibles y estén bien representados para que el director los apruebe y pasen al siguiente departamento.

Dentro del *concept art*, podemos dividir dos actuaciones diferenciadas entre sí. La primera es el desarrollo visual, que busca explorar e indagar ideas sin un estilo gráfico comprometido y el concept art que desarrollará una estética determinada a partir de los resultados obtenidos anteriormente. A simple vista parece lo mismo, pero mientras el desarrollo visual se encarga de la exploración creativa, el concept art hace frente a un aspecto más técnico donde se definen las cartas y las guías para los otros departamentos.

## 5.2. ARTBOOK

El *artbook* es un libro de carácter comercial que recopila todo, o casi todo, el proceso de creación de un producto audiovisual. Busca mostrar, el estudio de diseño, la elección de paletas de color, el planteamiento de los ambientes, renderizados finales, guiones gráficos, ilustraciones y todo lo que engloba el departamento de arte hasta el producto final.

Estos libros están dirigidos a un público interesado en el proceso de producción de un proyecto. Aunque los *artbooks* hoy en día, han ganado mucha popularidad. Por ejemplo, en Japón, los artistas del género manga o estudios de anime, comercializan este tipo de libro como beneficio extra y objeto coleccionable. Se pone un gran énfasis en el cuidado de sus ediciones y mostrar de forma coral un proyecto.

Los *artbooks* no siguen una estructura específica y cada producción saca un libro con un diseño único ya sea formato físico o digital, pero sigue prevaleciendo los primeros, quizás para proteger la autoría que no puede ser igualada tras su digitalización. Lo único que comparte en común todos ellos son las imágenes y algo de texto como información extra.

Por otra parte, su definición no se limita a una aplicación comercial, junto a las *show reels*<sup>4</sup>, los *artbooks* en formato físico o virtual, principalmente en ficheros PDF son una herramienta de profesionales artísticos a modo de promoción personal. Buscando ofrecer una recopilación variada o temática de su obra.

Muchos de los *artbook* que se comercializan son una selección de las denominadas "biblias de producción" donde se presenta con detalle: la historia, los personajes, datos técnicos y el arte visual. Sirve como estructura y guía en el desarrollo de la producción para tener una noción de todo el material visual generado hasta llegar al producto final.

---

<sup>4</sup> "Show Reel" (del inglés : muestra de carrete). Consiste en un vídeo corto usado por personas involucradas en el mundo del cine, o en este caso de animación, para mostrar su trabajo.

## 6. REFERENTES ESTÉTICOS

### 6.1. BRIAN FROUD



Figura 2: Ilustración Brian Froud.  
"Hear, Here"

Brian Froud (Reino Unido, 1947) es considerado uno de los artistas más destacados dentro del género fantástico y el folklore de la cultura anglosajona. Ha creado a lo largo de su carrera un extenso imaginario sobre hadas, duendes, trolls y otros seres mitológicos que ha conseguido cautivar a muchas personas. Froud ha estudiado en profundidad el pasado de Gran Bretaña como también, ha indagado en las tradiciones mágicas de la historia griega, druida, celta y alemana del siglo XV. Fig. 2

El dibujo, las técnicas artísticas y su profuso amor a las tradiciones, le han conducido a ser participe en numerosos proyectos, destacando entre otros muchos, el libro *Faeries* (1978) en colaboración con el también ilustrador Alan Lee<sup>5</sup> (Reino Unido, 1947). Según el ranking del New York Times, se considera uno de los libros ilustrados de mayor número de ventas y reediciones. También es mundialmente conocido por su participación en las películas *The dark Christal* (1982) y de *The Labyrinth* (1983), ambas dirigidas por Jim Henson (Estados Unidos, 1936 – 1990) y Frank Oz (Reino Unido, 1944). Su trabajo como artista conceptual tuvo un gran reconocimiento por parte del público y establecieron nuevos estándares en el diseño para películas. También, ambas películas son considerados dos hitos de los efectos especiales modernos mediante la manipulación de marioneta corpóreas.

### 6.2. NEIL GAIMAN



Figura 3: Neil Gaiman. Viñeta del cómic  
"The Sandman".

Neil Gaiman (Reino Unido, 1960) es un escritor británico de renombre que destaca dentro del género fantástico de la literatura contemporánea. Está incluido en el Diccionario de biografía literaria como uno de los mejores escritores posmodernos vivos. Inspirado por autores como C.S Lewis<sup>6</sup> (Reino Unido, 1898 – 1963) o J.R.R Tolkien<sup>7</sup> (Sudáfrica – Reino Unido, 1973). Gaiman empezó desde joven su carrera como escritor. Su primer libro, a modo de encargo, fue escribir la biografía de la banda de rock británica Duran Duran<sup>8</sup>, a la que le seguiría la biografía de Douglas Adams (Reino Unido, 1952 – Estados

5 Conocido por ilustrar varias edición de *El Señor de los Anillos* de J.R.R Tolkien (Bloemfontein, Sudáfrica 1892 – Bournemouth, Reino Unido 1973).

6 Autor de la obra literaria *Las Crónicas de Narnia*, 1956.

7 Autor conocido por ser el autor de *El Hobbit* (1937) y *El Señor de los Anillos* (1957).

8 Banda de rock británica fundada por Nick Rhodes, John Taylor, Simon Colley y Stephen Duffy en el año 1978. Formada actualmente por Simon le Bon, Nick Rhodes, John Taylor y Roger Taylor.

Unidos, 2001), escritor y guionista conocido por su serie *Guía del autoestopista galáctico*, 1979.

A Gaiman también se le atribuye ser uno de los creadores del concepto "cómico moderno" ya que su trabajo cruza diversos géneros y llega a públicos de todas las edades. *Casos Violentos* (1987), en colaboración con el artista Dave McKean (Reino Unido, 1963) le llevó a trabajar como escritor para DC cómics, donde dio paso a obras como *Orquídeas Negras* (1987) y la innovadora serie *Sandman* (1989 – 1996), por la cual ganó varios premios y se convirtió en el primer cómic en recibir un premio literario. El *World Fantasy Award*<sup>9</sup> en 1991. Fig. 3.

Fuera del género literario para libros o cómics, el autor también ha trabajado para la televisión. En 1996 escribió el guion de la serie original de la BBC, *Neverwhere*. En 2009 se adaptó su obra *Coraline* (2002), dirigida por Henry Selick<sup>10</sup> (Estados Unidos, 1952) y fue nominada al Oscar a mejor película de animación. También trabajó en un episodio de *Doctor Who* en 2011, *The Doctor's Wife* y actualmente se está produciendo la serie basada en su obra colaborativa con Terry Pratchett<sup>11</sup> (Reino Unido, 1948 – 2015), *Good Omens* escrita en 1990.

### 6.3 GABRIEL GOMEZ

Gabriel Gomez es un artista francés nacido a principio de los años 90 que en la actualidad reside en Bélgica. Ha trabajado en la industria de la animación durante 10 años. Su obra consiste en diseño de fondos y desarrollo visual.

Gomez creció durante la segunda época dorada de Disney, por lo que películas de animación como *La Bella y la Bestia* (1992), dirigida por Gary Trousdale (Estados Unidos, 1960) y Kirk Wise (Estados Unidos, 1963); o *El Rey León* (1994), dirigida por Rob Minkoff (Estados Unidos, 1962) y Roger Allers (Estados Unidos, 1949); le marcaron mucho en su formación como artista. Más tarde también descubriría el anime con Satoshi Kon<sup>12</sup> (Japón, 1963 - 2010) o *Cowboy Bebop*<sup>13</sup> (1998), sin embargo, es la obra de Hayao Miyazaki (Japón 1941) la que más le ha marcado en su camino artístico hasta el día de hoy.

9 Conjunto de premios otorgados cada año desde 1975 a las mejores obras de ficción y fantasía. Presentados por la Convención Mundial de Fantasía.

10 Conocido por dirigir la película de animación en stop-motion *Pesadilla Antes de Navidad*, Tim Burton, 1993.

11 Escritor conocido por la serie del *Mundodisco* (1983 – 2015).

12 Artista manga conocido por dirigir películas anime como *Perfect Blue* (1997) o *Paprika* (2006)

13 Serie de anime japonesa emitida por primera vez en 1998. Dirigida por Shinichiro Watanabe (Japón, 1965)



Figura 4: Ilustración de Gabriel Gomez. "Klaus Barn After". 2020.

Uno de sus últimos trabajos fue para la película de The SPA Studios, *Klaus* (2019), dirigida por Sergio Pablos (España, 1970) y distribuida por la plataforma de streaming Netflix. Empezó a trabajar en 2015, después de que Sergio Pablos le pidiera que formara parte de su equipo. Durante el primer año, mientras producían el teaser Gomez entró como líder de iluminación de personajes, aunque también tuvo que apoyar otros roles debido a que eran un equipo pequeño. Más adelante, cuando se dió el visto bueno al proyecto de Klaus fue ascendido a supervisor de fondos. Fig. 4.

Después de trabajar en algunos otros proyectos audiovisuales, según dice en una entrevista para *Voxgroovy : Genuine skin*<sup>14</sup>, está montando un pequeño estudio de pre-producción llamado Citadel Animation.



Figura 5: Maria Pareja. Ilustración para "Wolfwalkers".

## 6.4 MARÍA PAREJA

María Pareja es una directora de Arte, Concept Artist e Ilustradora española nacida a principios de los años 90 en Madrid, conocida por su participación en la película de animación de Cartoon Saloon *Wolfwalkers* (2020), dirigida por Tomm Moore<sup>15</sup> (Reino Unido, 1977) y Ross Stewart<sup>16</sup>. (1976). Fig 5.

La artista madrileña entró en Cartoon Saloon poco antes de acabar sus estudios de animación en la U-Tad como ilustradora de escenarios. Justo en la parte final de la preproducción y finalmente le dieron el puesto de production designer para trabajar en las guías de estilo para otros departamentos. Su gran trabajo para el estudio le llevó a ser directora de arte en el anuncio animado para Greenpeace, *There is a monster in my kitchen* que se estrenó el mismo año que *Wolfwalker*.

Su trabajo se desenvuelve fundamentalmente en el mundo de la animación, aunque también ha realizado algunos trabajos de ilustración como *Spicy Witches* (2022), una serie de ilustraciones sobre brujas realizado para un reto para la red social Instagram o para el libro *El fantasmatrón* (2020), escrito por David Lozano y Diego Chozas (España 1974), publicado por la editorial El barco de Vapor.

Es principalmente en la elaboración de los fondos de la película *Wolfwalkers*, como en la recopilación de trabajos personales, lo que más

14 Web. Plataforma de publicaciones donde entrevistan a artistas que han trabajado o están trabajando en diferentes proyectos de animación, videojuegos, películas y música.

15 Director y animador irlandés. Cofundador del estudio de animación y producción Cartoon Saloon conocido también por producir la película de *The Breadwinner* (2017).

16 Concept Artist y director de arte conocido también por trabajar en el arte de películas como *Paranorman* (2012).

centra nuestra atención y admiración por este artista. La forma en la que se mantienen los trazos a lápiz y la acuarela con el posterior montaje por superposición en Photoshop, es un recurso artístico que tomo como referente a la hora de definir la estética de mi proyecto.



Figura 6: Escena de la película "Ponyo".  
(*Gake no ue no Ponyo*). 2008.

## 6.5. HAYAO MIYAZAKI

Director de animación, animador e ilustrador entre otros perfiles. Hayao Miyazaki (Japón, 1941) es un referente indiscutible en la configuración de mundos de ficción y narraciones fantásticas.

La obra de Hayao Miyazaki está entrelazada a partir de una serie de temáticas transversales y elementos recurrentes, que configuran su mundo cinematográfico a través de la repetición de modelos de personajes y de la reiteración de sus rasgos psicológicos, de la importancia de la literatura infantil a la hora de acometer la creación artística, de su gusto por la aviación, de su discurso por la preservación de la naturaleza, de su intención didáctica o de su consabida militancia política. (*El mundo invisible* de Hayao Miyazaki, pag 8).

Algunos eventos de la vida de Miyazaki también son claves a la hora en la que el director concibe su trabajo. Miyazaki nació en Tokio en 1941. Su infancia se vio marcada por la Segunda Guerra Mundial y la aviación, pues su tío era dueño de la *Miyazaki Airplane Corporation*, una compañía de manufacturación de piezas para aviones. Este es un elemento recurrente que usará en su filmografía como por ejemplo *Porco Rosso* de 1992. Otra circunstancia relevante en su vida fue la enfermedad de su madre que estaba obligada a guardar cama debido a una tuberculosis espinal. Este hecho inspirará la película *Mi vecino Totoro*, 1988.

Su adolescencia estuvo marcada por el manga, aunque fue realmente el visionado de una película, *Panda y la serpiente mágica* (*Hakujaden*, 1958) la que le llevaría a interesarse por el mundo de la animación. En 1963, tras finalizar sus estudios en Economía Política, encontró trabajo como animador en Toei<sup>17</sup> donde conoció Isao Takahata (Japón, 1935 - 2018) (co-fundador del estudio Ghibli) y a Yosuo Otsuka (Japón 1931-2021), que sería el mentor de ambos dentro de la empresa. En el estudio trabajarían en películas de creación personal como: *Las aventuras de Hols*, *el príncipe del Sol: La princesa encantada*, (*Taiyô no ôji Horusu no daibôken*, 1968) obra prima de Isao

<sup>17</sup> Estudio de animación japonés propiedad de Toei Company Limited. Fundado por Kenzo Masaoka en 1948.

Takahata. Aunque poco después, abandonaron la empresa y empezaron a producir series de televisión y otros proyectos por su cuenta.

La obra de Miyazaki empezó a llamar la atención tras el estreno de *Nausicaä del valle del viento* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984), obra adaptación de un manga que empezó a publicar dos años antes para la revista Animage. Debido a la popularidad se animó junto con Takahata a fundar, en 1985, el hoy conocido Estudio Ghibli. Desde entonces, el estudio ha lanzado producciones inéditas que han llegado a un público nacional e internacional a todas las edades. Aunque algunas de las primeras obras que impulsaron al estudio fueron *Nicky la aprendiz de bruja* (*Majô no Takkyûbin*, 1989), *La princesa Mononoke* y *El viaje de Chihiro*, filme con el que ganaron un Oscar en 2002.

Fig. 6.

## 7. DESARROLLO PRÁCTICO

### 7.1. LA IDEA: LA FOTOGRAFÍA DE NINFAS



Figura 7: Fotografía tomada en la Ruta da Pedra e da Auga. Meis. Pontevedra. 2023.

*La Fotógrafa de Ninfas* nace en primer lugar por mi admiración del género de fantasía tanto en literatura como en cine. Esto, junto con un archivo fotográfico como resultado de varios viajes por el norte de España, donde quede especialmente prendada de los paisajes de Galicia, da paso a la creación de un proyecto de concept art para animación donde poder trabajar el diseño de los personajes, los fondos, los props y las artes finales. Fig.7 y Fig. 8.

La historia está protagonizada por Amaya, una reconocida periodista documental que despiden de la redacción donde trabaja alegando la directiva que su “documental y línea de investigación no interesa al público joven”. Sin embargo, Amaya persiste y decide embarcarse en la búsqueda de un caso que demuestre lo contrario y le permita recuperar su profesión. Un día, recibe una carta sin remitente pero en su interior se encuentran un artículo de periódico muy viejo y la fotografía de extraña. Algo llama la atención de Amaya y decide embarcarse en una aventura donde conocerá a Olaya y Xenxo, dos personajes muy peculiares que resultarán ser la clave de esta historia.



Figura 8: Bocetos de exploración

### 7.2. MOODBOARDS

Trabajar con referentes es un elemento muy importante para poder crear una idea visual sobre el proceso de creación artística de cualquier proyecto.

Este proceso es libre y depende de cada artista. En este caso, he desarrollado, primero, un *moodboard* general para valorar la estética y la ambientación del proyecto según la historia y después, he creado uno para cada personaje, entorno y *prop*.

La maquetación de los *moodboards* la he llevado a cabo con el software PureRef. Este programa te permite crear paneles de inspiración con un lienzo expansivo y organizarlos como quieras sin perder la calidad de las imágenes. Fig, 9.



Figura 9: Moodboard General

## 7.3. DISEÑO DE PERSONAJES

### 7.3.1. AMAYA

Amaya es una mujer de treinta años que vive en la ciudad y trabaja haciendo periodismo documental para la misma redacción desde hace unos años. Sin embargo, esta redacción decide prescindir de su puesto de bajo el pretexto de que el formato de documental no llega al público joven, y apostando así por las redes sociales y el contenido más efímero.

Es una persona enérgica y perseverante, aunque también orgullosa. Ama mucho su trabajo de investigación y documentación audiovisual. Generalmente está de buen humor, aunque la incertidumbre del resultado de sus proyectos le crean cierta inseguridad, al igual que su futuro.

La investigación y recopilación de datos para su proyecto documental requiere que Amaya se mueva de un lado a otro, por lo que necesita estar en buena forma física o, que por lo menos represente un estilo de vida activo.



Figura 10: Boceto. Primera toma de contacto

### 7.3.1.1. Bocetos y exploraciones



Figura 11: Primeros bocetos de Amaya

Tanto para los primeros diseños de este personaje como para los siguientes que daremos a conocer más adelante, he empezado haciendo exploraciones a lápiz, papel y tinta. Este soporte me permite trabajar con una soltura y expresividad que no consigo con el digital. De esta manera conecto más con el dibujo y con lo que estoy creando.

El diseño de Amaya comenzó primero como una visión espontánea en una libreta cualquiera. A partir de ahí, empecé a diseñar distintas variaciones que pudiesen seguir funcionando a pesar de tener ya un concepto claro. Fig. 11.



Figura 12: Valoración de los diseños de Amaya.

Una vez realizadas las exploraciones, elegí la opción que más se ajustaba a la percepción que tenía del personaje y adaptable al lenguaje de la animación: constitución delgada sin mucha estilización, pelo corto y facciones redondas, aunque un poco anchas, sin salir de la proporcionalidad. Como complemento, lleva un bolso y una cámara, ya que su oficio lo requiere y luego puede guardar este elemento en el bolso. Fig. 12.

El vestuario se ha elegido a la vez que se diseñaba la constitución y la estética del personaje, en base a los *moodboards* que planteé con anterioridad. Para ello, investigué algunos perfiles de mujeres documentalistas para tener un guía sobre cómo se suele vestir en un rodaje o cuál es la estética de alguien que se dedica al mundo audiovisual. Por lo tanto, elegí, una chaqueta ligera, un jersey de cuello alto ajustado para estilizar un poco la figura; unos pantalones de tiro alto, anchos y botas de montaña adecuadas al entorno donde se desarrolla la historia.

### 7.3.1.2 Entintado y color.

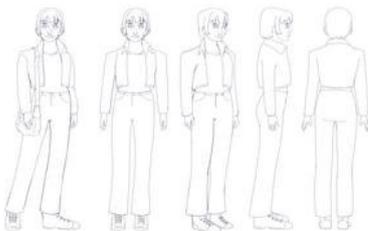


Figura 13: Turnaround sin color.

Para esta parte del proceso, escaneé todos los dibujos y luego reuní el material necesario en un archivo de Photoshop. Para ello empleé un escáner HP OfficeJet Pro 7740 y luego ajusté la resolución desde la aplicación de la impresora a 300 ppi, en color y abarcando toda el área de escaneo ( máximo A3).

Como uno de los objetivos del proyecto era mantener la apariencia del trazo tradicional, probé diferentes pinceles que imitaran la textura del lápiz hasta que encontré un pincel rectangular con una textura irregular que me

permitía trabajar con diferentes durezas según la aplicación de presión sobre él. Sin embargo, al finalizar la línea, para conseguir un mayor volumen, duplicaba la capa, logrando que el trazo adquiría mayor consistencia.

Empecé entintando el *turnaround*<sup>18</sup> para tener en cuenta los volúmenes y asegurarme que el diseño funcionara desde distintitos puntos de vista. En este caso, tuve que corregir pequeños detalles que no terminaban de funcionar como la cabeza y los ojos, que se quedaban un poco anchos respecto al cuerpo, por lo que tuve que reducir un poco su tamaño. Fig. 13 y 14.



Figura 14: Turnaround con color.

A continuación, realicé el diseño del modelo final. Para esto, tuve en cuenta la personalidad del personaje y en la situación en la que se encuentra. Dado que su historia es la de alguien con una fuerte motivación por descubrir algo que implica su oficio, decidí optar por una posición frontal en *contrapposto*<sup>19</sup> para aportar cierto dinamismo y romper la frontalidad, mientras mantiene una mano agarrando el bolso. La expresión facial sugiere que está contenta por empezar el viaje.



Figura 15: Pruebas de color.

En la aplicación del color, empecé probando con tonos verdes para su correcta integración con el entorno del bosque, que al final es donde se va a desarrollar casi toda la trama. Sin embargo, al ser el personaje principal, esto podría traer problemas en las escenas del bosque, ya que no se vería bien o costaría identificarla entre los otros tres personajes, restándole atención como protagonista. Además, de que se le podría identificar como un personaje triste

18 Vistas del personaje básicas

19 Contrapposto o chiasmo: término italiano que se refiere a una forma de posar donde la persona descansa su peso en una pierna mientras que la otra pierna se mantiene relajada. De esta forma, aporta cierto movimiento y rompe con la ley de la frontalidad.

cuando es todo lo contrario. Por lo tanto, opté por probar con colores tierra, más cálidos, que le hicieran destacar un poco más sobre el entorno. Fig. 15.



Figura 16: Arte final de Amaya.

Tras el análisis psicológico del personaje, llegué a la conclusión de que la perseverancia no va siempre acompañada de seguridad en uno mismo. Por ello, el planteamiento final fue que solo los elementos que quedaban más expuestos llevarían colores cálidos: la chaqueta, el bolso y el pelo, para mostrar una barrera de felicidad y seguridad. En cambio, el jersey y los pantalones serían de colores fríos o neutros para reflejar que esconde una inseguridad. Fig.,16

### 7.3.2 OLAYA

Olaya es uno de los personajes secundarios. Es una mujer de avanzada edad que vive en Ria Verde, el pueblo donde transcurre la historia. Regenta un hostel y es conocida en el pueblo por ser muy alegre y amable con sus vecinos, aunque las malas lenguas dicen que también es bruja. Pues se pasa todo el día recogiendo plantas y hierbas con los que prepara tés y remedios naturales.

La verdad, es que Olaya sí que es bruja, pero su poder se ve muy ligado a las emociones junto con las plantas y hierbas que funcionan como receptores.

Cuando las emociones son positivas puede hacer crecer hasta la flor más marchita pero cuando, la emoción viene del alma puede crear pequeñas criaturas o *ninfas* que son una extensión de su alma junto con la emoción.

Sin embargo, este poder no se puede acumular y más cuando son emociones negativas que vienen del alma. En este caso puede llevar a la pérdida del control del emisor y crear el caos : provocando catástrofes naturales, la alteración del clima o incluso, creando una falsa *ninfa* que para proteger al emisor ahuyentará todo lo que intente hacerle daño.

La función de Olaya en la historia es ocultar su secreto, que es la creación de la falsa *ninfa* tras la fatídica muerte de su marido. Todo ello desencadena una catástrofe natural que provocó algunas muertes entre los trabajadores de una planta maderera que estaba talando árboles en el bosque de alrededor del pueblo. Fig. 17.



Figura 17: Moodboard Olaya.

### 7.3.2.1 Bocetos y exploraciones

Al igual que con el diseño de Amaya, empecé realizando exploraciones en tradicional, con tinta y lápiz. En este caso no solo usé rotuladores de punta dura, sino que también busqué explorar el movimiento con un rotulador de punta de pincel. Fig. 18.



Figura 18: Bocetos explorativos de Olaya.

Para el diseño de Olaya quería salir de mi zona de confort y explorar en un estilo más cartoon o estilizado y alterar así los cánones tradicionales de la anatomía con los que estoy acostumbrada a trabajar.

Según el rol de bruja, personalidad alegre y anatomía estilizada hice un *moodboard* que recoge personajes que comparten estas características. Algunos de estos personajes son Sophie Hatter, de la película *El castillo ambulante* (2004) (*Howl no Ugoku Shiro*) y Yubaba, de la película *El viaje de Chihiro* (2001) (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) ambas producidas por el estudio Ghibli y dirigidas por Hayao Miyazaki. Ambos personajes tienen cuerpos y personalidades muy distintas, pero en su estilo tienen cierta redondez que aporta personalidad y dinamismo.

Es por ello, que en el proceso de exploración de Olaya busqué un diseño basado en los círculos y la búsqueda del movimiento para también atender a la parte psicológica del diseño de personajes, donde los personajes con formas redondeadas tienden a ser figuras que representan la amabilidad o la alegría.

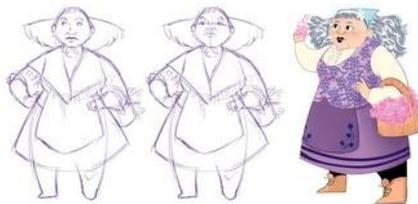


Figura 19: Ajustes de diseño.

Por otro lado, como la idea del proyecto surge tras varios viajes por el norte de España, he querido que se viera reflejado en el vestuario de Olaya. Por ello busque trajes tradicionales de algunas de estas regiones como Galicia y Asturias para poder fusionarlas y crear un traje que mantuviera la esencia de lo antiguo y de esta forma también mostrar como Olaya es una persona que tiene las raíces en su pueblo y su pasado.

### 7.3.2.2 Entintado y color.

En este caso, sobre uno de los modelos trabajé unas cuantas exploraciones más. Al ser un personaje que es amable pero que esconde un secreto, decidí alterar un poco su figura y buscar también las formas triangulares. Fig. 19.

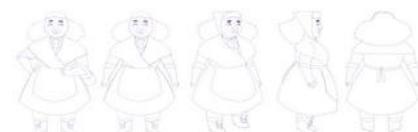


Figura 20: Turnaround sin color

En un primer modelo final las formas triangulares las mantuve en el pañuelo de la cabeza, el volumen del pelo y los zapatos. Sin embargo, no me terminó de convencer y decidí ponerle un mantón encima para que creara un triángulo invertido.

Tras cerrar el vestuario pasé a realizar el *turnaround* donde hice unos pequeños ajustes de proporcionalidad para que fluyeran mejor los volúmenes. Fig. 20 y 21.



Figura 21: Turnaround con color

En cuanto al color, teniendo en cuenta que el color más llamativo de Amaya es el amarillo, su presencia en la ropa de Olaya debía ser mínima o nula. Entonces según la psicología del color, el morado o violeta puede asociarse a la sabiduría, y bien es sabido que las personas mayores son sabias; a la creatividad, porque su poder le permite crear y al misterio, debido al secreto que guarda sobre su pasado y la verdadera razón de la catástrofe. Fig. 22.



Figura 22: Pruebas de color.

Una vez decidido el color principal de Olaya, me dediqué a cambiar los valores tonales y a poner colores complementarios para que el personaje no quedara monocromático. Finalmente, la presencia del amarillo se puede ver en la camisa que lleva bajo del mantón y el corpiño que hace que resalte el mantón y en la cabeza, he elegido un color verde pastel para hacer un llamamiento a su conexión con la naturaleza.

Otro elemento importante tras la elección de vestuario fue realizar patrones para cargar con detalles su diseño y así hacer también un guiño al bordado de los mantones en la indumentaria tradicional gallega. Que normalmente se trata de bordados florales entrelazados entre sí.

Para este proceso, creé diferentes patrones que podrían acompañar su vestuario. En un primer momento, elegí un patrón desigual que se iba entrelazando, pero resultaba demasiado confuso para la vista y lo cambié por un patrón único de una flor que se extiende por todo el mantón y se repite al final de la falda.



Figura 23: Arte final de Olaya

Para finalizar, en el arte final elegí una pose estática, pero con una expresión alegre, donde se le ve con un brazo en posición de asa y el otro brazo sujeta una cesta de mimbre que usa para guardar las plantas que recoge. Y para que el pelo no perdiera volumen decidí usar un pincel biselado que simula un rotulador desgastado. Fig. 23.

### 7.3.3 XENXO

Xenxo es otro de los personajes secundarios. Es un hombre de mediana edad, también vecino de Ria Verde, que trabajaba en la empresa maderera que se vio afectada por la catástrofe natural.

Ese día, Xenxo consiguió resguardarse mientras un terremoto sacudía la tierra del bosque y tiraba los árboles al suelo. Durante ese tiempo, Xenxo pudo ver como un globo de luz, se alzaba junto a una sombra y contribuía a la catástrofe sin ningún control agravando más la situación. En ese momento Xenxo no pudo hacer nada más que observar, pero cuando todo pasó tuvo la certeza de que aquello no era un simple seísmo, sino que había sido provocado por algo sobrenatural y entonces la leyenda de que Olaya fuera bruja se le hizo más real.

Tras unos años intentando reunir pruebas sobre el ser sobrenatural que sigue vagando por los bosques, finalmente decide buscar la ayuda de alguien con los medios para sacar el caso a la luz y hacer justicia sobre la catástrofe. Entonces envía la carta a Amaya, aunque ella no lo sabrá hasta más tarde.

Xenxo es un hombre tozudo resguardado en el rencor y la ira. Vive aislado de todo el mundo en el pueblo y desde la catástrofe, se dedica al ganado y a la caza observando desde lejos cada movimiento de Olaya.

#### 7.3.3.1 Bocetos y exploraciones

El diseño de Xenxo también deseaba que fuera lo más estilizado posible.

Empecé haciendo retratos para conectar mejor con la personalidad y la actitud del personaje. A partir de ahí y con ayuda del *moodboard* y algunos diseños de personajes realizados para la película *Klaus* (2019) del director Sergio Pablos, realicé los primeros bocetos exploratorios del cuerpo. Fig. 24.

Busqué todo el rato un físico que fuera todo lo opuesto a Amaya y Olaya: alto, apariencia robusta y que pudiese resultar intimidante al espectador, y de esa forma ayudar a la falsa trama de antagonista.

Durante el trascurso de su diseño también llegué a la conclusión de que pudiese presentar alguna consecuencia de la catástrofe, como que le faltara un ojo o que estuviera cojo, o ambas. Pero que diera a entender que el impacto de la catástrofe no fue solo emocional, sino física. Finalmente me decidí por la opción de la cojera para no sobrecargar al personaje.



Figura 24: Estudio del rostro del personaje



Figura 25: Bocetos explorativos.

Por otro lado, en la forma del personaje, busque en las formas cuadradas y rectangulares para diferenciarlo de Olaya y también que se entendiera que es un personaje que ha tenido un oficio donde se necesita mucha fuerza física. Fig. 25.

En cuanto al vestuario, también quería que siguiera el patrón de traje tradicional, sin embargo, como es alguien aislado de su pueblo, no le favorecía que siguiera esta línea, por lo que decidí explorar más en la indumentaria de cazador guardando algunos elementos que recuerdan a indumentaria de pueblo, como es una chaqueta de lana y una boina.

### 7.3.3.1 Entintado y color

Una vez pasados todos los dibujos del plano físico al digital, exploré otras posibles variaciones del personaje que pudiesen ser más interesantes, aunque respetando su forma.

Los colores de Xenxo no fueron difíciles de escoger ya que también me acogí a la psicología del color y por descarte de los otros dos personajes y el espacio donde se desarrolla la historia. Fig. 26.

El oficio o labor de la caza, los colores principales son los tonos verdes y grises, para su mayor mimetización con el espacio, sin embargo, como ocurre con Amaya, el verde no puede ser su color principal porque se confundiría con el fondo del bosque y no nos dejaría ver el personaje. Entonces, teniendo en cuenta la personalidad sombría de Xenxo me decanté por tonos azules oscuros y desaturados.

Una vez claro el color, pasé a realizar el *turnaround* donde tuve que corregir algunos problemas de proporción. Fig. 27 y 28.



Figura 26: Estudio de color.



Figura 27: Turnaround sin color.



Figura 28: Turnaround con color



Figura 29: Arte final de Xenxo

Para el arte final, quise representarlo en 3/4 sujetando los dos *props* principales: una muleta, que señala su cojera y una escopeta que lo afirma en su oficio como cazador. Fig. 29.

Con Xenxo quise trabajar con texturas y tramas. En la chaqueta que lleva debajo del chaleco realicé una trama de pequeñas líneas que se extiende por toda su chaqueta con el fin de imitar el hilo de la lana. Luego, en el chaleco no quería cargarlo con el camuflaje típico por lo que realicé unas líneas continuas aleatorias para crear dinamismo en el diseño del personaje.

### 7.3.4 ÁNIMA “ La falsa Ninfa”

Ánima es el personaje que unirá a Olaya, Xenxo y Amaya en esta historia.

Como contaba en el punto 7.3.2 (página x), Ánima es una falsa ninfa y extensión del alma de Olaya, creada a partir de una emoción descontrolada. Como consecuencia de su creación, causa el caos a su alrededor, alterando el clima y provocando catástrofes naturales.

Esta falsa ninfa se esconde entre los bosques que rodean Ría Verde, protegiendo y ahuyentando a quien intente perpetrar cualquier daño tanto al bosque como a Olaya.

#### 7.3.4.1 Bocetos y exploraciones

El personaje de Ánima es el que más tiempo me llevó en su fase de bocetos. Quería crear una criatura dinámica que se basara en el movimiento y la fluidez del trazo. Por ello, probé a experimentar creando trazos y manchas con tinta china, plumillas y grafito acuarelable en papel para acuarela y multimedia. Fig. 30 y 31.

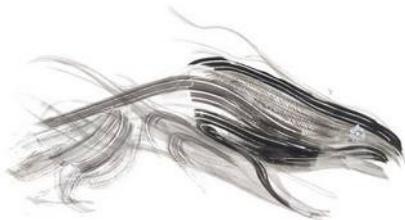
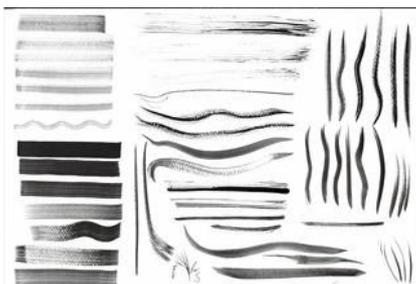


Figura 30: Primeras exploraciones .

Diseñar un personaje de estas características era algo que me sacaba totalmente de la zona de confort, por lo que tuve que consultar el libro *Sketching from the imagination: creatures and monsters*, de la editorial 3D total publishing (2019) , un libro donde varios artistas muestran sus dibujos y bocetos de criaturas y monstruos.



A partir de ahí, empecé a definir una figura alargada con un volumen muy dinámico que me permitía jugar con las proporciones y la fluidez del trazo.

Figura 31: Pruebas en tinta china sobre papel de acuarela.

### 7.3.4.2 Entintado y color

Para realizar el arte final, escaneé los documentos con las exploraciones de mancha en tinta china y los modelos del personaje. Desde este último documento elegí una de las poses y realicé dos versiones finales.

La primera se basa solo en la línea. Lo que hice fue seleccionar la línea y pintarla de color morado, que es el color principal de Olaya, duplicar la capa y crear un efecto para darle brillo mediante el desenfoco y sobreposición de la capa inferior. Fig. 32.

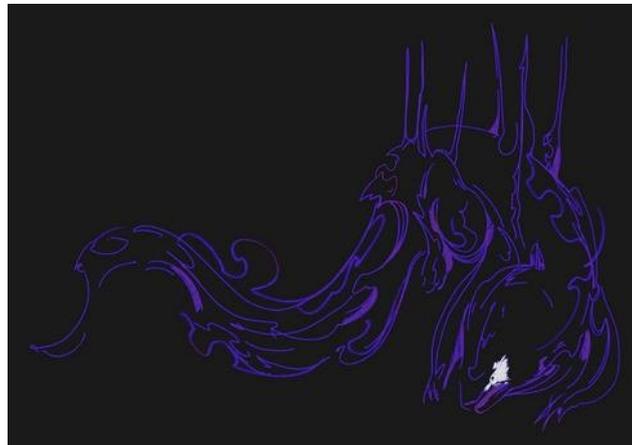


Figura 32: Primera versión del personaje.

Este modelo serviría para dar más misterio al personaje, en momentos donde los personajes no puedan ver a la criatura, pero el espectador sí, o para crear contraste con la oscuridad del bosque, ya que los colores de la criatura son oscuros.

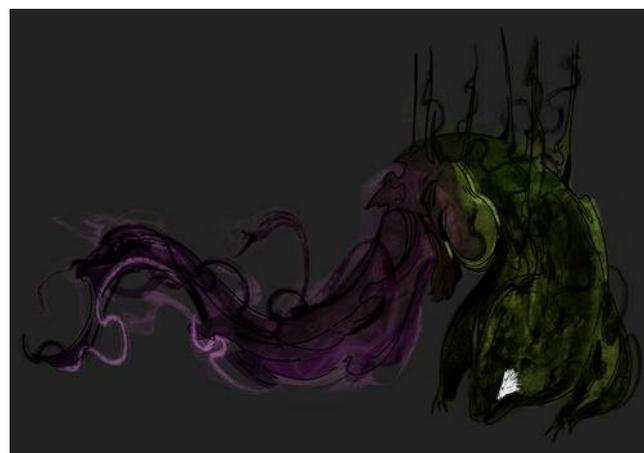


Figura 33: Segunda versión del personaje.

La segunda es la criatura en su total volumen y está construida a partir de dos colores: la superposición de las manchas creadas con tinta china y la intervención de pinceles texturizados en Photoshop, uno de ellos personalizado a partir de la textura del grafito. Fig. 33.

En este caso no realicé muchas pruebas de color porque en un principio iba a estar construida a partir de manchas negras y grises de la tinta china; sin embargo, al realizar el arte final, me di cuenta que podría tener más personalidad con un poco de color. Opté directamente por el color verde, que le permite camuflarse con el bosque, y los tonos morados para forzar el lazo con Olaya.

#### 7.3.4.3 Modelado en cerámica



Figura 34: Pieza sin color.

Durante los meses de febrero y mayo participé en un curso de cerámica en la Escuela-Taller de Cerámica “Les Envernissadores” de Potries (Valencia) y aproveché para realizar una maqueta en cerámica del personaje.

Modelé la figura en arcilla blanca porque me daba una mayor plasticidad en el modelado que no fue complicado porque tenía todo el tiempo los referentes delante. Sin embargo, al ser un personaje que está construido a partir de manchas que simulan humo y, por lo tanto, tiene un volumen variable, tuve dificultades sobre como representarlo.

Finalmente, la solución más pronta fue realizar texturas sobre la figura, en vez de dejarla lisa y así crear la ilusión de movimiento. Fig. 34.

Después de dejarla secar poco a poco, durante una semana, pasé a pintarla con engobes.

El engobe es un material que se usa para decorar las piezas de cerámica y que se puede aplicar en barro crudo o después del horneado. Consiste en la mezcla de arcilla con agua, defloculante<sup>20</sup>, y óxidos colorantes<sup>21</sup>.

En este caso usamos los de la serie de Engobes Coloreados en polvo exentos de plomo de la casa PRODESCO S.L situada en Manises (Valencia). Estos colores fueron el ENSP- 09 (Pardo) y ENSP – 12 (Verde azulado). Se aplicaron por veladuras para que el color tuviera diferentes opacidades dependiendo de la zona. Una vez secos los colores, se pasó a la primera

20 Cualquier tipo de sustancia que, reduce los fenómenos de aglomeraciones de las partículas. En este caso, de las partículas del barro.

21 Proceso de mezcla y calcinación de diferentes óxidos metálicos, que resultan en un color definido y estable.



Figura 35: Pieza final con engobes y brillo.

cocción, a baja temperatura (980 °C) y tras el horneado se puso el esmalte trasparente con brillo, PR-500, para realizar una segunda cocción (980°C – 1050°C ). Fig.35.

La creación de maquetas, corpóreos y bocetos tridimensionales es una faceta propia del concept art, muchas veces olvidada dentro de la formación artística. Enfrentarse a este reto conjuga lo lúdico con el ejercicio de conceptualizar las ideas.

## 7.4 DISEÑO DE PROPS

### 7.4.1 AMAYA

#### 7.4.1.1 Cámara fotográfica y bolso.

Para la cámara fotográfica me inspiré en el modelo Canon 250 D. Es un dispositivo estándar y de diseño simple. Sin embargo, también quise probar como podría quedar una videocámara, aunque al final me quedé con el modelo de la cámara por el hilo de la historia y el oficio de la protagonista.

En cuanto al color, es verdad que no jugué con las texturas y lo único que conserva un estilo más tradicional es el trazo de la línea. En este caso, busque más en la mancha y los degradados para aportar volumen y profundidad al objeto. Fig. 36.

El bolso es el elemento que más destaca en la silueta del personaje y debía ser lo suficientemente plano para portar la cámara y todos los elementos propios de su oficio como periodista. Quería un diseño clásico de tela gruesa para aportar rigidez y para dar seguridad a los objetos de dentro. Por otro lado, también quería que el acceso fuera fácil para no entorpecer la movilidad del personaje. Fig. 37.

#### 7.4.1.2 Carta, fotografía y artículo de periódico

La razón por la que Amaya viaja a Ría Verde es porque le llega una carta sin remitente, pero con su nombre escrito. En su interior hay un artículo de periódico y una fotografía. En esta última se puede ver un cordón policial delante de unos árboles, y entre ellos, asomar un globo de luz. Fig. 38.



Figura 36: Prop cámara fotográfica.



Figura 37: Prop bolso.





Figura 39: Sobre

Para estos diseños, quería aportar misterio. Exploré un poco en el color del sobre y la tipografía del nombre de Olaya. También hice unas pruebas para diseñar un sello que acompañara la estética de la carta. Fig. 39.

En el sobre, opté por un color beige con manchas marrón claro para aparentar antigüedad. Al igual hice con el artículo de periódico y con la fotografía impresa en blanco y negro. En lo último, he usado la primera prueba del fondo del bosque que realicé al inicio del proyecto para así poder aprovechar su concepto. También, en el sello aproveché el boceto de un pájaro que también realicé a principios del proyecto. Fig. 40.



Figura 40: Fotografía.

#### 7.4.2 OLAYA : Cesta

La verdad es que el diseño de este prop lo tenía claro desde el principio, aun así, exploré otras posibilidades, como que pudiera tener tapa. Pero me gustó más la idea de que se pudiera ver las flores y plantas que recoge, porque acompañan bien al personaje.

El material de la cesta es de mimbre para acompañar con la esencia rural y tradicional del personaje de Olaya y de un tono marrón anaranjado para contrastar un poco la paleta de colores de Olaya. Fig. 41.



Figura 41: Cesta.



Figura 42: Prop escopeta.

### 7.4.3 XENXO: Muleta y escopeta.

Para el diseño de la escopeta busque varios modelos, desde aquellos más rústicos a los más modernos, para poder estudiar las partes que conforman esta arma, ya que no estoy familiarizada con él.

Al final, a partir de algunos diseños, simplifiqué algunas partes para no dar un aspecto tan realista y los detalles pequeños no hicieran tanto ruido con el diseño completo.

En cuanto al color, opté por una estética rústica e hice el mango y la pieza que va debajo del cañón de color marrón con una textura que recuerda a la madera. Fig. 42

Para la muleta también busqué varios modelos y los rediseñé según el estilo de dibujo establecido. Fig. 43.



Figura 43: Prop muleta.

## 7.5 DISEÑO DE FONDOS

Para la siguiente fase del proyecto pongo en práctica todo lo aprendido durante la asignatura de perspectiva.

Algunas de las propuestas para los fondos las realicé mientras realizaba el trabajo final de dicha asignatura y aproveché para explorar en el TFG. Es por ello por lo que existen dos propuestas diferentes en algunos de estos espacios.

Algunos de los bocetos empezaron a lápiz sobre papel, sin embargo, en esta fase del proyecto todo está hecho con herramientas digitales, porque me permitían corregir errores de perspectiva o cambiar objetos de lugar con más rapidez. Aun así, busque jugar con patrones y texturas para dar al espacio una sensación más pictórica.

### 7.5.1 CASA AMAYA

Este espacio quería que recogiera la máxima información del personaje posible que cuando no se encontrara en escena se pudiera entender y ver que se trata de su hogar. Fig.44.



Figura 44: Boceto casa Amaya.

Para su diseño quería una estética moderna, pero con un toque industrial, mezclando verdes y azules oscuros con negro, en contraste con el ladrillo

naranja de alguna pared. También, este estilo de espacios se encuentran dentro de edificios antiguos de grandes ciudades.

El espacio sobre el que trabajo es el salón que se mezcla con el despacho en una doble altura y queda justo delante de la puerta de la entrada.

Se trata de un entorno limpio y con un diseño simple que consta de: un sofa, una mesa pequeña, un televisor sobre un mueble donde hay libros y dvds, un estante sobre esta con algunos trofeos y en la zona de oficina; dos paredes repletas de papeles, artículos de periódicos y fotografías, una estantería llena de libros y un escritorio con un ordenador y una silla amarilla .

La perspectiva isométrica no fue difícil de resolver, una vez tienes los puntos de fuga puestos, la proporcionalidad del espacio es totalmente libre. En este caso no quería un espacio muy grande, ya que los pisos de las ciudades tienden a ser lo contrario y también quería que a pesar de los colores apagados pudiese tener un punto acogedor.

Para la prueba de color tampoco varié mucho en la gama cromática, solo cambié algunos valores tonales. Finalmente, sobre el espacio domina una gama cromática de azules, acompañado del marrón de los muebles y con el contraste de una silla de cuero amarilla. Además, para la atmosfera elegí el momento de la noche para que el espacio solo pudiese estar iluminado por luz del exterior y el flexo de la mesa del despacho. Desde modo conseguir un ambiente tenue que solo iluminara los elementos más importantes de la escena. Fig. 45.

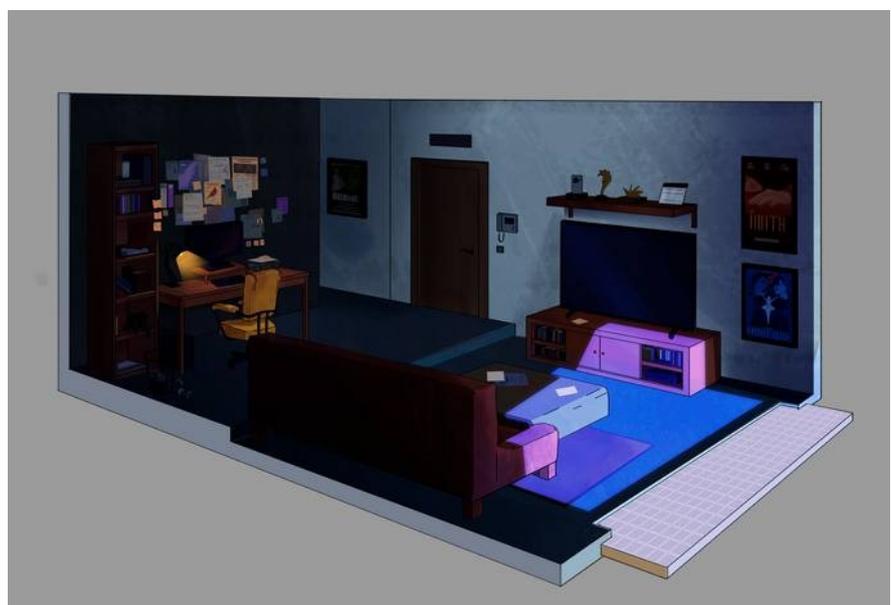


Figura 45: Arte final casa Amaya.

## 7.5.2 CASA OLAYA

### 7.5.2.1 EXTERIOR



Figura 46: Propuesta exterior casa Olaya.

Esta propuesta la trabajé durante la asignatura de perspectiva y se trata de una perspectiva oblicua que muestra el exterior de la casa del personaje de Olaya.

En este caso sí que empecé con un boceto en papel donde resolví algunos aspectos básicos de las proporciones y la perspectiva.

Para su estética me basé en el estilo arquitectónico tradicional de las casas del norte de España con paredes de piedra, la galería típica gallega y las puertas y marcos de las ventanas de madera. También en algunas casas hay macetas y plantas que decoran la entrada y los alrededores.

En este caso no trabajé con pruebas de color ni con la línea, sino que fui realizando la ilustración directamente con mancha, usando la herramienta de lazo y cambiando los valores tonales cuando convenía.

Las piedras de las paredes de las casas y los adoquines del suelo están realizados a partir de un patrón que cree en un documento aparte de Photoshop y luego fui repartiéndolo y alterando su posición mediante la herramienta de distorsión para que encajara con la perspectiva. Fi. 46.

### 7.5.2.2 PROPUESTA INTERIOR I



Figura 47: Propuesta interior 1. Casa Olaya.

Esta propuesta también la trabajé durante la asignatura.

Esta perspectiva también cuenta con dos puntos de fuga y busco mostrar el espacio hasta el ventanal. Tampoco he realizado pruebas de color y directamente he ido cambiando los valores tonales hasta conseguir una atmósfera de atardecer y así conseguir que los tonos beige y anaranjados sean más vibrantes con la luz del atardecer. Fig. 47.

### 7.5.2.3 PROPUESTA INTERIOR II

Para este espacio seguí con la perspectiva isométrica para tener una visión global del salón de casa Olaya. Sin embargo, cambié parte de la distribución del

mobiliario y añadí nuevo para aportar personalidad e información sobre el personaje.

Como se puede ver es un espacio que combina un mobiliario tradicional con macetas y plantas. También, he insinuado un nuevo espacio de la casa sobre la que he añadido un patrón creado, en un documento aparte, que sería la cocina. También he trabajado en un documento a parte, las piedras de las paredes y el patrón del suelo de madera.

En cuanto a las pruebas de color, no los alteré mucho exceptuando alguna pared y el color de los sillones y las alfombras. El color va acorde con la actitud enérgica de Olaya y acompaña a los tonos morados de su ropa.

Con la iluminación quise seguir con el atardecer porque me gustaba la vibración acogedora de la luz anaranjada. Fig.48.



Figura 48: Propuesta interior 2. Casa Olaya.

#### 7.5.2.4 VIVERO

En la propuesta del exterior de la casa de Olaya podemos observar en la zona del tejado, una caseta verde con cristales. Se trata de un pequeño vivero donde Olaya cultiva alguna de sus plantas preferidas y donde oculta las ninfas que crea con su magia.

En esta propuesta muestro el interior del vivero y sus elementos que lo componen a partir de una perspectiva cónica porque con la isométrica se perdía parte de la información del vivero. Aun así, al estar el punto de fuga muy céntrico con la mesa, fue todo un reto resolver la profundidad de los elementos que se encuentran encima.

Otro gran reto fue la iluminación de las plantas, pues al tratarse de formas que no siguen ninguna geometría, la percepción sobre cómo se debía comportar la luz sobre las plantas, fue complicada. Aun así creo que conseguí un resultado creíble.

El espacio está casi dividido en dos partes: a la izquierda, encontramos un pequeño árbol aparentemente moribundo y unas cuantas macetas con plantas pequeñas y otras con helechos y a la derecha, podemos ver casetas colgadas sobre de unas bigas del vivero y macetas grandes llenas de hortensias. Esta división tiene que ver con el lore y con la situación del personaje.



Figura 49: Vivero Casa Olaya.

## 7.5.3 BOSQUE

### 7.5.3.1 PROPUESTA I



Figura 50: Propuesta bosque 1.

Este fondo también lo realicé durante la asignatura de perspectiva.

Empecé con algunos bocetos en tradicional y realicé texturas de árbol inspirados en el eucalipto que luego superpuse con colores en Photoshop.

En este caso la línea solo se mantuvo a la hora de repasar algunas de las texturas de los árboles, pero por lo general jugué con la mancha y las formas mediante la herramienta de lazo.

La iluminación, como con el vivero ha sido una de las mayores complicaciones porque al no tratarse de formas geométricas no terminaba de entender muy bien el comportamiento de la luz. Sin embargo, con el color conseguí separar los elementos más cercanos de los más lejanos, creando un contraste entre los tonos amarillos, naranjas y verdes con los azules de los árboles más lejanos. Fig. 50.

### 7.5.3.2 PROPUESTA II

Quería mostrar un bosque frondoso con árboles altos, inspirados también en el eucalipto y también dejar espacio para el lore. Por lo que decidí dejar una parte despejada con la base de algunos troncos sin casi vegetación a su alrededor y una máquina excavadora, para indicar que se trata de uno de los lugares donde operaba la maderera.

En este caso el control de la iluminación no fue un problema, ya que aprendí de las ilustraciones anteriores y opté por dar más importancia al trazo. De este modo, a partir de un color de base oscura, con el trazo de un pincel con textura fui trabajando en la iluminación poco a poco con la simulación de las hojas de los árboles. Esto me ayudó luego con la iluminación del suelo y de las demás plantas.

En esta ilustración le doy mucha importancia a la expresividad de la línea para construir volúmenes y conseguir un espacio con mucha más profundidad.



Figura 51: Propuesta bosque 2.

## 7.6 ARTES FINALES

### 7.6.1 LA CARTA

Cuando Amaya recibe la carta es cuando realmente empieza la historia. Es por ello por lo que las siguientes ilustraciones se basan en momentos específicos que podrían ocurrir durante la historia, incluyendo el final.

Para dar una sensación más cinematográfica decidí cambiar las dimensiones del lienzo y pasar de un formato A4 (297 x 210 mm) a un formato apaisado (594 x 210 mm) para darle una estética cinematográfica.

Para esta escena quería captar bien las emociones y la sensación de misterio, por lo que elegí un plano ligeramente contrapicado desde donde estaría situada la puerta de la entrada. De este modo se podría apreciar la reacción de Amaya al recibir la carta y conseguir un efecto más dramático en conjunto con la iluminación.

Como quería que el foco de atención estuviese en Amaya, oscurecí toda la parte del salón y dejé que las únicas luces protagonistas fueran el flexo, la pantalla del ordenador y la luz de debajo la puerta.

Como el espacio ya estaba diseñado, resolver las cuestiones de perspectiva no fue complicado. Se trata de una perspectiva cónica con una línea de horizonte cerca del suelo. Lo único que tuve que diseñar fue el contenido de la pared que no se ve en diseño isométrico del espacio. Fig. 52



Figura 52: Arte final. "La Carta".

## 7.6.2 POR EL BOSQUE

Para esta escena empecé haciendo unos *thumbnails*<sup>22</sup> para valorar distintas composiciones que pudiesen envolver al personaje de Xenxo y la criatura del bosque. Donde me decidí por una escena sencilla donde Xenxo y Amaya se encuentran andando por el bosque y entre los árboles se puede apreciar a la falsa ninfa pasando entre los árboles.

A pesar de que la escena no cuenta con una complejidad en cuanto a la perspectiva, si lo supone en profundidad.

Como los elementos más importantes eran Xenxo y Amaya, el foco de luz está sobre ellos y parte de su alrededor, dejando la hierba en primer plano más oscura y los árboles más lejanos en un tono azul oscuro, siguiendo la iluminación del diseño de escenarios.

---

<sup>22</sup> Thumbnail: del inglés, miniatura. Concepto que se usa en el Concept Art para referirse a bocetos o borradores. Solo incluyen las formas y objetos necesarios dejando fuera los detalles.

Por último, con un pincel con textura dibujé la silueta de *Ánima* con un tono morado en baja opacidad y con el trazo muy libre para respetar la forma humeante de la criatura. Fig. 53.



Figura 53: Arte final "Por el bosque".

### 7.6.3 RECONCILIACIÓN CON EL PASADO

Por último, decidí representar alguna escena final. En este caso también empecé con algunos *thumbnails* pero la verdad es que tenía la idea clara desde el principio. Esta escena debía mostrar una reconciliación de Olaya con su pasado.

La composición trata de Olaya abrazando a *Ánima* que poco a poco va perdiendo su color oscuro y pasa a los colores morados de Olaya, desintegrándose en pétalos de flores.

Para esta ilustración el color y la expresividad eran claves ya que se trata de un momento de máxima expresividad y emoción y, por otro lado, la técnica de ambos personajes es diferente por lo que tuve que buscar una forma de integrar la mancha con la línea.

Para el personaje de Olaya me ceñí a su hoja de personaje. Sin embargo, para la falsa ninfa respeté su volumen, pero dejando que el trazo fuera lo más espontáneo posible.

Para *Ánima* hice algunas texturas y trazos en tinta china sobre papel de acuarela para poder integrarlo por partes mediante los modos de capa al dibujo y así conservar una parte del dibujo tradicional. En algunas zonas es más

visible que en otras porque se veía demasiado forzado si lo dejaba tan visible. Por ello, luego me ayudé con pinceles con textura y otros que me permitían un efecto dramático. Fig. 54.



Figura 54: Arte final. "Reconciliación con el pasado"

## 7.8 ARTBOOK FINAL

Se procede adjuntar en el ANEXO II, un documento donde recojo gran parte de las imágenes del proceso de creación, sus resultados finales y ordenados cronológicamente y por etapas.

## 8. CONCLUSIONES

Ahora que ya he finalizado el proyecto y podido evaluar todo el proceso desde el principio hasta el final, me doy cuenta de todo lo que soy capaz de hacer en un tiempo determinado. Uno de mis mayores miedos en el proceso era cansarme de los personajes, de la historia, del proyecto en sí y terminar haciendo las cosas por obligación y no por voluntad, en parte porque no estoy acostumbrada a realizar proyectos largos que me ocupen todo el curso académico. Tal vez esto también se ha visto condicionado a que estos dos últimos años he cursado asignaturas como Cómic, Concept Art o Producción de la animación 1, donde se ha trabajado en un único proyecto durante todo el cuatrimestre e, incluso, alguno de ellos se siguen desarrollando ya terminada la asignatura, lo cual me ha hecho acostumbrarme al ritmo incesante de crear.

Por otro lado, el Concept Art es una rama con mucha competencia en la industria de la animación y los videojuegos, lo que me hizo cuestionarme constantemente cada parte del proyecto. Si lo que estaba haciendo era demasiado o poco, si la historia se iba entender, si los personajes eran lo suficientemente interesantes, e incluso si el estilo de dibujo realmente estaba al nivel esperado en cuarto de carrera, Todo esto y algunas cosas más me atormentaban continuamente en el proceso. Finalmente, y por sugerencia de mi tutor, me propuse disfrutar el proyecto y del proceso de dibujar.

De esta experiencia he aprendido mucho. Primero cómo abordar un proyecto tan completo con plazos de entrega, desarrollar correctamente el proceso de creación de personajes, sus historias y sus mundos, e ir reuniendo todo eso en una memoria o portafolio interesante con una metodología efectiva y ordenada para poder presentarlo al mercado laboral. Pero también me he dado cuenta de la importancia de permitirse fallar en el proceso de diseño y no encerrarse en las primeras ideas o bocetos porque tú, como creador, lo entiendes, pero tal vez el público no. Por lo que es importante pedir ayuda y opiniones en los momentos que sientas una mínima duda sobre un diseño, para valorar todos los posibles cambios y realizar los necesarios.

Mi objetivo es llegar a trabajar en la industria de la animación y los videojuegos como *Concept Artist* o desarrolladora visual, y poder aportar mi visión creativa y personal a cualquier producción. Además, con este proyecto he aprendido nuevas técnicas de pintura digital en Photoshop, como crear y personalizar pinceles o añadir luces atmosféricas en menos de cinco minutos, pero también he podido reconectar con el dibujo tradicional, que a veces, con las técnicas digitales, se nos olvida que está ahí y que es donde empezamos.

Estoy satisfecha con el resultado final porque que siento que en los cuatro años de carrera he aprendido muchísimo, la evolución en el dibujo ha mejorado enormemente y creo que se nota en este trabajo. También, todo esto ha sido gracias a los docentes que han sabido guiar y valorar los proyectos de sus alumnos durante el curso.

## 9. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Cronograma. Pág, 11.

Fig. 2 Ilustración Brian Froud, "Hear, Here". Pág, 15.

Fig. 3 Neil Gaiman. Viñeta del cómic "The Sandman" . Pág, 15.

Fig. 4 Ilustración de Gabriel Gomez, "Klaus Barn After". 2020. Pág,

Fig. 5 Maria Pareja. Ilustración para "Wolfwalkers". Pág, 17.

Fig. 6 Escena de la película "Ponyo" ( Gake no ue no Ponyo). 2008. Pág, 18.

Fig. 7 Fotografía tomada en la Ruta da Pedra e da Auga, Meis. Pontevedra. 2023. Pág, 20.

Fig. 8 Bocetos de exploración . Pág, 20.

Fig. 9 Moodboard general. Pág, 20.

Fig. 10 Boceto. Primera toma de contacto. Pág, 21.

Fig. 11 Primeros bocetos de Amaya. Pág, 22.

Fig. 12 Valoración de los diseños de Amaya. Pág, 22.

Fig. 13 Turnaround sin color. Pág, 22.

Fig. 14 Turnaround con color. Pág, 23.

Fig. 15 Pruebas de color. Pág, 23.

Fig. 16 Arte final de Amaya. Pág, 24.

Fig. 17 Moodboard Olaya. Pág, 24.

Fig. 18 Bocetos explorativos de Olaya. Pág, 25.

Fig. 19 Ajustes de diseño. Pág, 25.

Fig. 20 Turnaround sin color. Pág, 25.

Fig, 21 Turnaround con color. Pág, 26.

Fig, 22 Pruebas de color. Pág, 26.

Fig, 23 Arte final de Olaya. Pág 26

Fig, 24 Estudio del rostro del personaje. Pág, 27.

Fig, 25 Bocetos explorativos. Pág, 28.

Fig, 26 Estudios de color. Pág, 28.

Fig, 27 Turnaround sin color. Pág, 28.

Fig, 28 Turnaround con color. Pág, 28.

Fig, 29 Arte final de Xenxo. Pág, 29.

Fig, 30 Primeras exploraciones. Pág, 29.

Fig, 31. Pruebas en tinta china sobre papel de acuarela. Pág, 29.

Fig, 32 Primera versión del personaje. Pág, 30.

Fig, 33 Segunda versión del persoanje. Pág, 30.

Fig, 34 Pieza sin color. Pág, 31.

Fig, 35 Pieza final con engobes y brillo. Pág, 31.

Fig, 36 Prop cámara fotográfica. Pág, 32.

Fig, 37 Prop bolso. Pág, 32.

Fig, 38 Artículo de periódico. Pág, 32.

Fig, 39 Sobre. Pág, 33.

Fig, 40 Fotografías. Pág, 33.

Fig, 41 Cesta. Pág, 33.

Fig, 42 Escopeta. Pág, 34.

Fig, 43 Muleta. Pág, 34.

Fig, 44 Boceto casa Amaya. Pág, 34.

Fig, 45 Arte final casa Amaya. Pág, 34.

Fig, 46 Propuesta exterior casa Olaya. Pág, 35.

Fig, 47 Propuesta interior casa Olaya 1. Pág, 36.

Fig, 48 Propuesta interior casa Olaya 2. Pág, 37.

Fig, 49 Vivero casa Olaya. Pág, 38.

Fig, 50 Propuesta bosque 1. Pág, 39.

Fig, 51 Propuesta bosque 2. Pág, 40.

Fig, 52 Arte final “ La Carta”. Pág, 41.

Fig, 53 Arte final “Por el bosque”. Pág, 42.

Fig, 54 Arte final “ Reconciliación con el pasado”. Pág, 43.

## 10. Bibliografía

### 10. 1 Monografía

BOUZAS, P. y DOMELO A, X. 1901 [2018]. Mitos, Ritos y Leyendas de Galicia. Ediciones Martínez Roca.

FROUD, B, F. 1998 [2004]. Good Faeries and Bad Faeries. Touchstone.

GARCÉS, F. 2020. Dibujante Nocturno: The Art of Fran Garcés. 3D Total Publishing LTD.

GURNEY, J. 2015. Luz y Color. Anaya Multimedia.

HAYAO, M. 2013. The Art of My Neighbor Tototro. Viz LLC.

IVANOVA, E. 2023. Eleza: The Art of Eliza Ivanova. 3D Total Publishing LTD.

MATEU-MESTRE, M. 2020. Técnicas de Dibujo: Dominio de Bolígrafo, Lápiz de Grafito y Herramientas Digitales. Anaya Multimedia.

MONTERO PLATA, L. 2012. El Mundo Invisible de Hayao Miyazaki. Tebeos Dolmen Editorial.

PICKARD, C., KNOPF, D., GUWEIZ, y FOWKES, N. 2021. Artists' Master Series: Color and Light. 3D Total Publishing LTD.

REYES LANCASTER JONES, J, P. 2021. The Art of Encanto: Disney. Chronicle Books.

WILLIAMS, A. 2022. Sketching From Imagination: Creatures and Monsters. 3S Total Publishing LTD.

### 10. 2 WEBGRAFÍA

BRIAN FROUD – 12 obras de arte – ilustración. (s.f.).

<https://www.wikiart.org/es/brian-froud>

COLABORADORES DE WIKIPEDIA. (2023, 27 noviembre). Artbook japonés (anime-manga). Wikipedia, la Enciclopedia Libre.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Artbook\\_japon%C3%A9s\\_\(anime-manga\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Artbook_japon%C3%A9s_(anime-manga))

ENGOBES PARA CERÁMICA – Engobes ENSP sin plomo. (s.f.).

<https://prodesco.es/sp/tienda.asp?n1=9&n2=356>

GAIMAN, N. Biography. (s. f.).

[https://www.neilgaiman.com/About\\_Neil/Biography](https://www.neilgaiman.com/About_Neil/Biography)

GREENBERG, R. - Hayao Miyazaki: Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator (PDF.js Viewer, s. f.).

<https://library.oapen.org/viewer/web/viewer.html?file=/bitstream/handle/20.500.12657/58817/9781501335969.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

GOMEZ, G.(Gabriel\_Gomez | Domestika, s. f.). Domestika.

[https://www.domestika.org/es/gabriel\\_gomez](https://www.domestika.org/es/gabriel_gomez)

GOMEZ, G. (s. f.). ArtStation. <https://www.artstation.com/beagle>

GOMEZ, G. ( Gabriel Gomez: From Watching animated films to creating them. s.f.) Vox Groovy. <https://www.voxgroovy.is/archives/13802>

HEXER, H. (s.f.). Engobe cerámico. Ivanros.

<https://ceramicasivanros.com/es/blog/post/engobe-ceramico.html#:~:text=El%20engobe%20cer%C3%A1mico%2C%20tambi%C3%A9n%20llamado,de%20la%20arcilla%20y%20agua.>

JIMENEZ, J. (2021, 13 abril). María Pareja, una animadora madrileña que ha contribuido a la magia de 'Wolfwalkers' RTVE.es.

<https://www.rtve.es/noticias/20210413/maria-pareja-animadora-madrilena-contribuido-a-magia-wolfwalkers/2084596.shtml>

KÁDAR CERÁMICA. (s.f.). Óxidos colorantes archivos – Kádar cerámica. Kádar Cerámica. <https://kadarceramica.com/categoria-producto/oxidos-colorantes/>

LAGUNA, R. (s.f.). Ray Laguna. <https://animacionparaadultos.es/entrevista-a-maria-pareja/>

MOMOKO - Biografía corta sobre Neil Gaiman. (s. f.).

<https://momoko.es/biografia-corta/neil-gaiman>

NAVARRO, I. (2021, 21 abril). Qué es el Concept Art. IndustriaAnimacion.com.

<https://www.industriaanimacion.com/2021/04/que-es-el-concept-art/>

PAREJA, M. (About | My site. s. f.). My Site.

<https://www.maria-pareja.com/about>

THE DARK CRYSTAL. (s. f.).

<https://www.darkcrystal.com/mythology/canon/the-dark-crystal/film-credits/brian-froud/>

U-TAD. (2021, 19 ABRIL). María Pareja, de U-Td a los premios Óscar con

Wolfwalkers. U-Tad. <https://u-tad.com/maria-pareja-utad-cartoon-saloon>

VENTA DE TRAJES TÍPICOS REGIONALES TRADICIONALES. D'aquela. (s.f.). Venta de Trajes Típicos Regionales Tradicionales- D'AQUELA.

<https://trajestradicionales.es/>

## 11. TFG

AZHAR FERRÁNDIZ ALMAGRO. Aether I. Concept art de un personaje y diseño de entornos. UPV, Valencia, 2021 - 2022.

JOAN VICTOR NAVARRO ANDRÉS. Modelado digital e impresión 3D sobre un referente ilustrado. UPV, Valencia, 2022 – 2023.

MANUEL FELIP NAVARRO. Concept art de una película de animación. El paraíso olvidado de las islas flotantes del nuevo mundo. UPV, Valencia, 2018 – 2019.

M.<sup>a</sup> CRISTINA GARCÍA ORDOÑEZ. Proyecto de diseño de personajes para un cómic. Monster Age. UPV, Valencia, 2020 – 2022.

MEGAN SUAREZ COFFEY. Concept art para un cortometraje animado. UPC, Catalunya, 2017.

REBECA GASPAS ESPINOSA. Noora's Tale. Concept art. UPV, Valencia, 2013-2014.

SARA CARRASCO LLORIA. Super coffe shop adventure. Barista's Journey. Diseño y desarrollo del concept art para un videojuego de plataforma en 2D. UPV, Valencia, 2020 – 2021.

## 12. ANEXO I (ods)



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

### ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los  
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## 13. ANEXO II

Se procede a adjuntar un documento donde se recopila todo el material gráfico que conforma el proceso y resultados finales del TFG.